

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

Dirty: Grafik-Adventure

Explosions: Geschicklichkeitsspiel

Tamagotchi: Demo des japanischen Cyber-Vogel-Emulators von Laxity

Writer Deluxe: Noter mit vielen Effekten

Spiele: Trainer und Cheat-Programme

Frische Ware

Unsere Programme auf der Diskette werden Spielern und auch Anwendern gleichermaßen viel Freude bereiten. Zwei Spiele, ein Demo und tolle Tools haben wir für Sie vorbereitet.

Writer de Luxe

Sie erstellen »Messages«, um ihren Freunden Nachrichten zukommen zu lassen? Sie haben es nun endgültig satt, bei jeder kleinen Änderung aus dem Programm auszusteigen, da die benötigten Editoren nicht enthalten sind? Doch damit ist jetzt Schluß!

Was läßt sich mit dem Sir-Writer nun anfangen? Auf der einen Seite können Briefe geschrieben und deren Form bearbeitet werden, auf der anderen Seite stehen dem Benutzer eine Reihe von Editoren zur Verfügung: z.B. ein spezieller Zeichensatzeditor und ein kleiner Spriteeditor. Nach dem Start des Programms erscheinen folgende Punkte auf dem Bildschirm. Hier wird mit den Cursor-Tasten und *RETURN* ausgewählt.

Create New Message: Dies ist der Hauptteil des Programms. Die hier vorgenommenen Eingaben werden später auf die gleiche Weise reproduziert. Mit *RUN/STOP* gelangt man ins Menü, mit den Funktionstasten *F3*, *F5*, *F7* kann man einen Flashmodus (s. »Modify Parameter«) wählen. Mit *F1* kann man in den normalen Eingabemodus zurückkehren. Ein Druck auf *F2* löscht den Bildschirm auf effektvolle Weise. Hier stehen 255^3 verschiedene Methoden zur Verfügung (s. »Define Clr-Method« und »Define Clr-Char« im Menüpunkt »Modify Parameter«). Mit *F4* wird über das Ghostbyte der obere und der untere Bildschirmrahmen mit einem Muster gefüllt. *F6* versteckt die Sprites hinter diesem Muster bzw. holt sie hervor. Mit *F8* baut man in den Text eine Pause ein. Dadurch kann man den Text auch seitenweise organisieren.

Continue Old Message: Die alte Nachricht wird fortgesetzt (bei »Create New Message« wird der gesamte Textspeicher gelöscht).

View Message: Hier kann die Nachricht getestet werden. Die erzeugte Nachricht sieht genauso aus.

Save Message: Die erzeugte Nachricht mit den benötigten Codeteilen wird als ausführbares Programm auf Diskette gespeichert (Vorsicht: Dieses Programm kann nicht mehr geladen werden, deshalb also die Texte und die Parameter mit den Funktionen »Save Text« und »Save Parameter-Block« gesondert auf Disk speichern, um die Nachricht schnell wieder reproduzieren zu können!).

Font Organizer: In der oberen Bildschirmmaske sind alle Zeichen dargestellt. Dort können auch alle Veränderungen wahrgenommen werden. Links unten befindet sich das Zeichenfenster. Hier können mit den Tasten »*« und ».« Punkte gesetzt bzw. gelöscht werden. In der Mitte unten sind die zur Verfügung stehenden Tasten aufgezählt. Mit *F1* und *F3* kommt man ein Zeichen nach vorne bzw. zurück. Mit *F5* wird das Zeichen in den Speicher geschrieben und mit *F7* wird das Funktionsmenü aufgerufen. Es stehen folgende Funktionen zur Auswahl:

Continue: In diesem Punkt gelangt man in den Editiermodus zurück.

Edit Chars: Der Zeichensatz fürs Dokument wird ausgewählt und man gelangt in den Editiermodus zurück.

Edit Effch: Bis zu 16 verschiedene Effektchars können nun verändert werden. »Effchs« ersetzen bestimmte ausgewählte Zeichen des Zeichensatzes (»Def Effect«). Einige dieser Effchs sind bereits vordefiniert: die eckigen Klammern, der Klammeraffe, der Pfeil nach links, der Pfeil nach oben und das Pfundzeichen (probieren Sie in »Create Message« im Hauptmenü). Die betroffenen Zeichen sollten deshalb im Zeichensatz nicht geändert werden, um sie nicht zu überschreiben. Will man nun das Rufzeichen belegen, erhöht man mit »Set Number« die Anzahl der verfügbaren Zeichen. Nun wählt man den Punkt »Edit Effch«, fährt mit *F1* zum letzten Zeichen und erstellt ein neues Muster. Danach springt man ins Menü und wählt den Punkt »Def Effect«. Man wählt den letzten»Special-Char« aus, setzt den Wert für »Character« auf 21 (Hex-Ascii-Code für Rufzeichen) und wählt zuletzt einen der vier Effekte (Reset by Mask s.»Edit Mskch«). Vorsicht: Die Effchs werden bei »Save Chars« nicht mit gespeichert! Statt dessen sind sie im Parameter-Block enthalten (s. auch »Save Parameter-Block« im Hauptmenü).

Edit Mskch: Nun hat man die Möglichkeit, vier verschiedene Zustände (Masken) eines Effchs zu verändern. Wurde ein Effch mit »Reset by Mask« in »Def Effect« definiert, so setzt sich das betroffene Zeichen im Zeichensatz aus dem Aussehen des Effchs und einer der übergelagerten vier Masken zusammen. Diese vier Masken wechseln sich ab. Auch hier ist ein Zeichen bereits vordefiniert: der Klammeraffe, dieser wird abwechselnd größer und kleiner. Auch hier sind die Masken im Parameter-Block enthalten und können deshalb nicht seperat gespeichert werden.

Die Funktionen »Invert«, »Delete«, »Rotate«, »Mirror X« und »Mirror Y« erklären sich von selbst. Mit »Load Chars« und »Save Chars« kann ein Zeichensatz von Diskette geladen bzw. gespeichert werden.»Def Effect« und »Set Number« wurden beim Punkt »Edit Effch« behandelt.

Mit Hilfe des Menüpunktes »Borderchar« kann man ein Zeichen definieren, welches das Aussehen des Ghostbytes (Taste *F4* im Editor »Create Message«) annimmt, vordefiniert ist das Zeichen *PI* (Shift-Pfeil-oben).

Um die Sprites im Rahmen der Mesaage verändern zu können, wählt man im Hauptmenü den Punkt »Sprite-Organizer«. Dieser ist ähnlich wie der »Font-Organizer« aufgebaut. Punkte können mit den Tasten »*« gesetzt und mit ».« (Punkt) gelöscht werden. Mit *F1* kann das Sprite aus dem Speicher ausgelesen werden, mit *F5* wird es gespeichert. Mit *F8* gelangt man ins Hauptmenü und *F7* ruft ein Untermenü auf: Mit »Edit Sprite« gelangt man in den Editiermodus. Die Funktionen »Invert-Sprite«, »Delete Sprite«, »Rotate Sprite«, »Mirr X Sprite« und »Mirr Y Sprite« erklären sich von selbst. Mit den Funktionen »Load Sprite« und »Save Sprite« läßt sich ein einzelnes Sprite (Länge 64 Byte) auf Disk speichern bzw. laden. Das Sprite ist außerdem im Parameter-Block enthalten.

Um der Nachricht etwas Farbe zu verleihen, wählen man im Hauptmenü den Punkt »Modify Parameter«. Im oberen Teil des Bildschirms erscheinen drei Zeilen, die wild blinken, darunter ein Auswahlmenü mit einer Reihe von Optionen:

Change Border: Die Rahmenfarbe kann mit den Cursortasten und der *RETURN*-Taste eingestellt werden.

Change Background: Hier kann die Hintergrundfarbe verändert werden.

Change Sprcolor 1-4: Die Farben der einzelnen Sprites können festgelegt werden.

Change Tune: Sofern ein Tune mehrere

Anleitungen auf Diskette

Für das Spiel **»Dirty«** finden Sie die Anleitung auf Diskette (LOAD „ANLEITUNG*",8,1 und Start mit *RUN*). Das Demo des Tamagotchi-Emulators hat eine integrierte Anleitung – Sie können diese im Hauptmenü des Programms laden. Alle anderen Anleitungen können Sie mit dem 64'er-HTML-Reader lesen. Laden Sie dazu das Tool mit *LOAD"64*",8,1* und mit *RUN* starten. Das Index-File wird automatisch nachgeladen in dem Sie die Anleitung mit dem Cursor auswählen können.



Private Kleinanzeigen **Private Kleinanzeigen**

COMMODORE 64

Habt Ihr auch das Gefühl, daß es C64 Magazine gibt, die in letzter Zeit ziemlich dünn geworden sind? Dann hol Dir die „Digital Talk"! Infos unter 0511/667971

Probeausgabe der aktuellen „Digital Talk", dem Diskmag für alle C64 Freaks! Ruf jetzt an 0511/667971 Marc. Der C64 lebt!

C64II mit viel Zubehör + Tisch und Stuhl, Preis nach Vereinbarung, Tel: 03581/851283

Musikstücke enthält (im Beispiel ist ein solcher), kann man hier zwischen den einzelnen Musikstücken wählen. Die maximale Anzahl wird durch eine Eingabe im Punkt »Load & Setup Music« im Hauptmenü festgelegt.

Define Speedvalue: Die Ausgabegeschwindigkeit wird festgelegt – je höher die Zahl, desto schneller.

Define Clr-Method: Hier kann bestimmt werden, wie das Bildschirmlöschen (Taste *F2* im Editor »Create Message«) aussehen soll. Wem die vordefinierten Methoden nicht gefallen, kann sich seine eigene definieren. Der erste Wert gibt die Verschiebung an, der zweite die Ablaufgeschwindigkeit – so gibt z.B. 29/22 einen netten Effekt.

Define Clr-Char: Hier kann das Löschzeichen eingestellt werden. Vordefiniert ist das inverse Leerzeichen (Space). Gute Effekte kann man in Kombination mit den Effchs (s. »Font-Organizer«) erzielen. So sieht der Clr-Effekt mit dem vordefinieren Klammeraffen (Wert=00) äußerst poppig aus.

Define Flash-Tabs: Damit die Message noch fetziger am Bildschirm blinkt, kann man den Farbablauf der Flashing-Chars (Tasten *F3*, *F5*, *F7* im Editor »Create Message«) ändern. Flash-Tab 1 liegt auf Funktionstaste *F3*, Tab 2 auf *F5* und Tab 3 auf *F7*.

Define Start-Text: Am Anfang jeder Nachricht läuft ein kurzes Intro ab. Eine Textzeile kann durch den Benuzter festgelegt werden. Am besten einen Testtext eingeben und die Nachricht mit »View Message« im Hauptmenü ansehen. Mit »Exit To Main-Menü« gelangt man ins Hauptmenü zurück.

Um mit dem Punkt »Load & Setup Music« eigene Musikstücke einbinden zu können, müssen einige Dinge beachtet werden: Die Musik muß zwischen *$1000* und *$2A10* liegen. Die Einsprungadressen der Initialisierungsroutine (z.B. *$1000*) und der Abspielroutine (z.B. *$1003*) müssen bekannt sein. Am Ende jeder dieser Routinen muß ein *RTS* stehen. Die Musik sollte erst geladen werden, wenn der Text bereits erstellt und gespeichert wurde, da das Programm bei einer falschen Eingabe sofort abstürzt und da der Editor auf Musik mit langem Rastertiming mit einem nervösen Blinken reagiert.

Die Nachricht selbst läuft allerdings einwandfrei und ohne Blinken ab. Außerdem bekannt sein sollte die Anzahl der Musikstücke, bei Unsicherheit immer 01 eingeben, damit der Punkt »Change Tune« in »Modify Parameter« nicht abstürzt. Die Nummer des Musikstückes wird im Akkumulator an die Initialisierungsroutine übergeben.

Bleiben nur noch einige Load/Save-Funktionen: Mit **Load Parameter-Block** und **Save Parameter-Block** kann der Parameter-Block von Disk geladen bzw. auf Disk gespeichert werden. Was steht in einem solchen Parameter-Block nun drin? Alle Farbeinstellungen, die Daten der *Mskch* und *Effch*, die Spritedaten, nicht aber die Musikdaten und die Kopfzeile (»Define Start-Text« in »Modify Parameter«). Will man also eine alte Nachricht neu versenden, lädt man den Parameter-Block und den Text, versieht die Nachricht mit einer neuen Titelzeile und neuer Musik und speichert diese auf Disk. Texte können mit den Funktionen **Load Text** und **Save Text** von Disk geladen bzw. darauf gespeichert werden. Bleibt nur noch **View Directory:** Hier kann man sich das Disk-Inhaltsverzeichnis unbeschadet ansehen.

Die gespeicherte Message kann wie jedes andere Programm komprimiert werden. Um die Ergebnisse zu verbessern, wurde bei der Programmierung besonders darauf geachtet, daß kein Speichermüll entsteht, so wird z.B. der Musikspeicher *$1000-$2A10* vor jedem neuen Laden eines Tunes mit Nullbytes gefüllt. In der Nachricht selbst kann mit *SPACE* ein kleines Menü aufgerufen werden.

CHRISTIAN DOMBACHER/LB